

## **Lisensi Kreativitas Bersama (*Creative Commons License*) Dalam Perspektif Hukum Indonesia**

**Dani Amran Hakim**

Fakultas Syari'ah UIN Raden Intan Lampung, Indonesia

E-mail : [daniamranhakim@radenintan.ac.id](mailto:daniamranhakim@radenintan.ac.id), rinaang123@gmail.com

### *Abstract*

The Creative Commons License is the breakthrough that non-profit organizations are making for the internet. Creative Commons has 4 (four) main conditions offered to creators for their copyrighted works, namely Attribution, Non-Comercial, No Derivatives, Share Alike. CCL is a response to the rapid development of internet technology. Various information that is accessed by the public through the internet, not a few of them are intellectual works that are protected by copyright. In the context of today's digital technology, it is very difficult to control activities such as copy-cut-paste (copying-cut-pasting), editing (editing), or sharing of documents (file sharing), which are contradictory to copyright law. So to overcome this, innovation and breakthroughs are needed that allow sharing and using creativity and knowledge without conflicting with legal provisions. The innovation is the Joint Creativity License. Through this license, a person is given the convenience to allow others to reproduce their copyrighted works, provided that their names are still listed. Creative commons is not an alternative to copyright law, but a partner to applicable copyright law.

**Keywords:** *Joint Creativity License, Copyright, Indonesian Law.*

### *Abstrak*

*Creative Commons License* (Lisensi Kreativitas Bersama) adalah terobosan yang dibuat organisasi nirlaba untuk internet. Creative Commons memiliki 4 (empat) kondisi utama yang ditawarkan kepada pencipta atas karya cipta mereka, yaitu Attribution, Non-Comercial, No Derivatives, Share Alike. CCL ini merupakan respon dari pesatnya perkembangan teknologi internet. Beragam informasi yang diakses masyarakat melalui internet, tidak sedikit diantaranya merupakan karya intelektual yang dilindungi hak cipta. Dalam konteks teknologi digital saat ini, sangat sulit untuk mengedalikan kegiatan

seperti, *copy-cut-paste* (menyalin-memotong-menempel), menyunting (*editing*), ataupun berbagi dokumen (*file sharing*), yang justru kontradiktif dengan hukum hak cipta. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan inovasi dan terobosan yang memungkinkan berbagi dan menggunakan kreativitas dan pengetahuan tanpa bertentangan dengan ketentuan hukum. Inovasi tersebut adalah Lisensi Kreativitas Bersama. Melalui lisensi ini, seseorang diberi kemudahan untuk mengizinkan orang lain memperbanyak karya ciptanya, dengan syarat namanya tetap dicantumkan. Creative commons bukanlah alternatif dari hukum hak cipta, melainkan partner dari hukum hak cipta yang berlaku.

**Kata kunci:** *Lisensi Kreativitas Bersama, Hak Cipta, Hukum Indonesia.*

Istinbath: Jurnal Hukum

Website : <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/istinbath/index>

Received : 2021-08-17 | Published : 2021-12-30.



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi di Indonesia tentu memberikan perubahan yang sangat signifikan untuk masyarakat di Indonesia terutama penggunaannya, baik perubahan tersebut positif ataupun negatif. Pada dasarnya teknologi adalah hal yang penting bagi kehidupan karena hal tersebut mempermudah pengguna dalam mengerjakan sesuatu yang terbilang rumit. Maka dari itu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-Undang Hak Cipta, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta, tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini. Pengaturan yang proporsional sangat diperlukan, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan.

Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai

negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta, mengingat hak cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan pengetahuan manusia zaman sekarang dengan pemikiran yang canggih dan kompleks dalam usaha memenuhi kebutuhan hidup sekarang dan akan datang. Teknologi adalah sebuah manifestasi langsung dari bukti kecerdasan manusia.<sup>2</sup> Salah satu perkembangan dan konvergensi teknologi informasi dan komunikasi adalah internet<sup>3</sup> sebagai multimedia elektronik<sup>4</sup> yang kian mempermudah masyarakat dalam mengakses dan mendistribusikan informasi. Namun dari beragam informasi yang diakses masyarakat melalui internet, tidak sedikit diantaranya merupakan karya intelektual yang dilindungi hak cipta. Tidak heran apabila internet kemudian dipandang sebagai “lautan informasi” yang dipenuhi informasi bermuatan hak cipta.

Suatu karya cipta (ciptaan) ketika diunggah ke internet, ia akan menjadi bagian dari pengetahuan umum dan terbuka bagi siapa saja untuk mereproduksi dan memodifikasinya.<sup>5</sup> Ciptaan sebagai barang informasi (*information goods*)<sup>6</sup> tentunya sangat potensial untuk digandakan dan disebarluaskan secara terus-menerus ke jutaan orang dalam waktu singkat. Hal ini dapat dimaklumi mengingat kemampuan teknologi digital<sup>7</sup> untuk menduplikasi atau membuat salinan (*copy*) informasi dengan kualitas yang sama dengan aslinya tanpa merusak atau mengurangi sumber aslinya. Seiring dengan meningkatnya akses informasi dan interaksi di internet, maka hukum hak cipta semakin menjadi relevan terhadap lebih banyak orang dibandingkan dengan 60 tahun yang lalu sebelum kemunculan internet.

Hukum hak cipta pada mulanya dalam konteks teknologi *pra-digital* memang selaras jika dikondisikan untuk penggunaan secara manual terhadap ciptaan yang berbentuk fisik. Namun dalam konteks teknologi digital saat ini, akan menjadi semakin

---

<sup>1</sup> “Penjelasan Umum Paragraf Pertama dan Kedua Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta,” t.t.

<sup>2</sup> Aji Dedi Mulawarman, “Pengertian Teknologi online,” 2008, <http://ajidedim.wordpress.com/teknologi-islami/technology/>.

<sup>3</sup> Gerard R. Ferrera, *Cyber Law: Text and Cases* (Ohio: South-Western College Publishing, 2001), 3.

<sup>4</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika* (Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada, 2004), 4–7.

<sup>5</sup> Volker Grassmuck, *Towards a New Social Contract: Free-Licensing into the Knowledge Commons* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), 21.

<sup>6</sup> Carl Shapiro dan Han Ronald Varian, *A Strategic Guide to the Network Economy* (Boston: Harvard Business School Press, 1999), 3.

<sup>7</sup> Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, 37.

pelik ketika kegiatan seperti *copy-cut-paste* (menyalin-memotong-menempel), menyunting (*editing*) ataupun berbagi dokumen (*file sharing*) justru menimbulkan hal yang kontradiktif terhadap eksistensi hukum hak cipta.<sup>8</sup> Pada gilirannya, keberadaan internet secara perlahan mendorong terjadinya pergeseran paradigma terhadap apa yang dapat dilindungi oleh hak cipta. Di sisi lain, kemunculan internet ternyata memungkinkan bertumbuhnya budaya berbagi (*culture of sharing*)<sup>9</sup> yang memudahkan pencipta menyebarluaskan ciptaannya.

Kreatifitas manusia atas karya ciptanya yang memiliki nilai ekonomis telah menciptakan sebuah industri baru, yaitu industri kreatif.<sup>10</sup> Industri kreatif sangat tergantung dengan hak cipta sebagai jaminan hukum atas hasil cipta yang memiliki nilai ekonomis. Nilai ekonomis atas karya inilah yang menjadi pemicu terjadinya pelanggaran hak cipta. Implikasi dari perkembangan internet adalah dampaknya yang amat besar bagi kegiatan ekonomi yang menjadi semakin efisien, namun dari segi hukum kemajuan teknologi internet kerap memunculkan permasalahan-permasalahan baru. Kemunculan sistem *peer to peer* (P2P), mesin pencarian (*search engine*), buku elektronik (*e-books*), kompresi audio-video dalam berbagai format (mp3, audio atau flv video) yang memungkinkan ditampilkan dalam laman web adalah contoh dari inovasi yang memiliki nilai ekonomis dalam kehidupan manusia, namun memiliki dampak besar dalam segi hukum pada umumnya dan hak cipta pada khususnya.<sup>11</sup>

Atas dasar pemikiran tersebut maka kepastian hukum terhadap hak cipta merupakan masalah yang wajib mendapatkan perhatian dari negara termasuk negara Indonesia. Perhatian tersebut tercermin dari langkah-langkah pemerintah dalam bidang hukum antara lain dengan mengesahkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, yang mana telah mengalami 2 kali perubahan yaitu menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Serta dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 yang meratifikasi persetujuan tentang Aspek-Aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual (*Agreement On Trade-Related Aspects Of Intellectual Property Rights* (TRIPs Agreement)). Selain itu, Indonesia juga

---

<sup>8</sup> Neil Weinstock Netanel, *Copyright's Paradox* (New York: Oxford University Press, 2008), 8.

<sup>9</sup> Alexandra Crosby dan Ferdiansyah Thajib, "A Culture of Sharing," September 2011, <http://www.insideindonesia.org/weeklyarticles/a-culture-of-sharing>.

<sup>10</sup> Ir. Hesti Indah Kresnarini, "Industri Kreatif" (Presentasi, Intensive Course On The Management Of Creative Enterprise And The Role Of Intellectual Property, Bandung, 18 Mei 2009).

<sup>11</sup> Andry Simanjuntak, "Lisensi Creative Commons Dalam Perspektif Hukum Indonesia" (Tesis, Universitas Indonesia, 2011), 4.

telah meratifikasi *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works* (Konvensi Berne tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra) melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO), selanjutnya melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997.

Hak cipta atau *copy right* berfungsi untuk menyatakan bahwa suatu karya merupakan ciptaan dan/atau milik suatu pihak. Dengan menggunakan hak cipta, pencipta juga dapat melindungi karyanya. Karya yang dilindungi hak cipta tidak boleh disebarluaskan untuk berbagai kepentingan, baik yang bertujuan komersil ataupun non komersil jika tanpa sepengetahuan penciptanya, bahkan yang melanggarnya akan dikenakan hukuman. Ada juga yang menganggap bahwa hak cipta menghambat kreativitas dan memperlambat penyebaran karya cipta. Ditambah lagi adanya aturan mengenai pendaftaran lisensi hak cipta. Tidak sedikit muncul pendapat yang mengatakan bahwa proses pendaftaran hak cipta untuk suatu karya terlalu berbelit-belit dan memerlukan biaya yang mahal. Hak Cipta hanya cocok untuk karya-karya yang ditujukan untuk objek yang dikomersilkan. Budaya kerjasama dan kebersamaan pun hilang, digantikan oleh budaya korporat kapitalis.<sup>12</sup>

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengakomodasi solusi di atas, Tahun 2002 yang lalu sebuah organisasi nirlaba membuat inovasi dan terobosan terbaru yang memungkinkan berbagi dan menggunakan kreativitas dan pengetahuan melalui alat hukum gratis. Gratis memiliki arti mudah menggunakan lisensi hak cipta menyediakan cara sederhana, standar untuk memberikan izin publik untuk berbagi dan menggunakan karya kreatif pencipta karya. *Creative Commons License* (atau Lisensi Kereativitas Bersama selanjutnya disingkat Lisensi CC) adalah terobosan yang dibuat organisasi nirlaba untuk dunia maya.<sup>13</sup>

*Creative Commons* memberi kebebasan kepada para kreator untuk saling berbagi ide dan karya, dengan terbuktinya bahwa *creative commons* berkontribusi pada pertumbuhan produk budaya yang bermanfaat bagi tiap orang. *Creative Commons*

---

<sup>12</sup> Kusuma Prasetyo Putro, "Creative Commons Lisence sebagai Alternatif Perlindungan Karya Cipta Musik di Era Digital," t.t., 2.

<sup>13</sup> "Creative Commons License," diakses 2 Desember 2020, <http://creativecommons.org/about>.

memperkenalkan Lisensi Kreativitas Bersama (*Creative Commons License*) sebagai perjanjian lisensi hak cipta di internet.<sup>14</sup>

## **Pembahasan**

### **Lisensi *Creative Commons* dalam Perspektif Hukum Hak Cipta**

Peraturan perundang-undang mengenai hak cipta memberikan jalan kepada pemilik karya cipta yang merasa hak ciptanya dilanggar untuk menempuh upaya hukum secara perdata atau pidana. Namun, apabila pemegang karya cipta memilih upaya hukum tersebut tentu saja harus mau menanggung konsekuensinya. Dalam hal ini harus siap menyediakan waktu, tenaga dan biaya untuk menjalani proses hukum tersebut. Untuk itu perlu dipertimbangkan matang-matang untung ruginya menempuh upaya hukum tersebut.

Peraturan perundang-undangan hak cipta juga membuka peluang adanya penyelesaian melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa. Namun, hal itu harus disepakati terlebih dahulu oleh kedua belah pihak. Biasanya, telah ada perjanjian terlebih dahulu mengenai pengumuman dan/atau perbanyakan suatu karya cipta, termasuk mengenai pilihan penyelesaian apabila terjadi sengketa.

Berdasarkan fakta yang ada, cara paling efektif adalah dengan memberikan sanksi sosial kepada pelanggar hak cipta tersebut. Disadari atau tidak, komunitas pengguna internet kian hari kian bertambah besar. Jaringan internet juga semakin luas. Ini memudahkan penyebaran informasi apabila ada pihak yang bertindak tidak *fair* terhadap suatu karya cipta, termasuk melanggar hak cipta tersebut. Dengan kekuatan jaringan internet tersebut pihak yang melakukan pelanggaran tersebut dapat diberikan sanksi sosial berupa pengucilan atau dimasukkan dalam daftar hitam pihak-pihak yang tidak akan diajak kerjasama dalam kegiatan apapun (*black list*).

Disamping itu, beberapa penyedia layanan blog gratis ataupun situs-situs pertemanan/sosial telah membuat ketentuan yang jelas dan tegas tentang perbuatan yang melanggar hak cipta tersebut. Ketentuan itu biasanya memberikan hak kepada penyedia layanan untuk melakukan tindakan tegas terhadap pengguna layanan yang melanggar hak cipta, dengan atau tanpa adanya laporan dari pihak lain.

Dengan melihat kekosongan suatu peraturan yang mengatur mengenai hak cipta

---

<sup>14</sup> "Creative Commons," t.t., <http://creativecommons.org/choose>.

maka konsep lisensi *Creative Commons* yang sejak tanggal 16 Desember 2002 sudah mulai dipromosikan oleh sebuah organisasi non-profit di Amerika Serikat. Pada dasarnya, lisensi *Creative Commons* ini membantu pemilik karya cipta untuk menyatakan sikapnya atas penggunaan hak cipta yang dimilikinya.<sup>15</sup>

Apabila seseorang mem-*posting* karya ciptanya di internet, maka secara hukum setiap orang harus tahu bahwa karya cipta itu dilindungi hak cipta. Dengan begitu, tidak boleh ada orang yang memperbanyak atau mencantumkan karya cipta itu tanpa seizin pemiliknya. Namun, mungkin saja pemilik hak cipta tersebut sebenarnya membolehkan orang lain memperbanyak karya ciptanya dengan syarat namanya tetap dicantumkan pada karya cipta itu. Tanpa ada pernyataan sikap yang jelas, orang lain tidak akan mengetahui hal itu.<sup>16</sup>

Lisensi *Creative Commons* memberikan kemudahan bagi seseorang untuk menyatakan sikapnya tersebut. Seseorang yang mempunyai karya cipta dapat mendaftarkan karya ciptanya tersebut ke lisensi *Creative Commons* dan diberikan suatu simbol oleh lisensi *Creative Commons*,<sup>17</sup> simbol-simbol itu berlaku dan dipahami secara universal di negara-negara yang menerapkannya. Sama seperti rambu-rambu lalu lintas yang pada umumnya sama di berbagai negara dan dipahami secara universal.

Lisensi *creative commons* meningkatkan transparansi dan kepastian hukum bagi para pengguna ciptaan dan pemegang hak cipta. Hak cipta adalah masalah yang kompleks, Seseorang yang awam mengenai hukum hampir tidak dapat mengetahui hal apa yang harus dimiliki agar sebuah ciptaan dapat digandakan secara sah untuk penggunaan pribadi, digunakan untuk tujuan pendidikan, atau dikutip. Sebaliknya, lisensi kreativitas bersama, misalnya lisensi *creative commons*, menawarkan penjelasan dalam bahasa yang sederhana untuk menginformasikan penerima lisensi mengenai apa yang bisa mereka lakukan terhadap sebuah ciptaan, kewajiban yang harus mereka patuhi, dan hal apa saja yang tidak dapat mereka lakukan terhadap ciptaan tersebut. Penjelasan ini juga menguntungkan bagi pemberi lisensi, yang umumnya bukan ahli hukum (terutama jika pemberi lisensi adalah pencipta dari ciptaan itu sendiri) dan dengan cara ini dapat memperoleh semua informasi yang diperlukan mengenai aturan

---

<sup>15</sup> "Creative Commons," diakses 24 Desember 2020, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.id>.

<sup>16</sup> "Creative Commons," t.t.

<sup>17</sup> "Creative Commons."

untuk menggunakan sebuah ciptaan.

Keuntungan penting lainnya yang diperoleh dari lisensi *creative commons* adalah penyederhanaan hubungan hukum antara pemegang hak cipta dan pengguna ciptaan. Lisensi *creative commons* adalah alat yang terstandarisasi yang membuat hubungan hukum tersebut menjadi sederhana bagi kedua belah pihak. Penyusunan dan negosiasi kontrak lisensi individu adalah masalah yang rumit yang biasanya membutuhkan keterlibatan pengacara. Menyumbangkan ciptaan berhak cipta ke dalam wadah kepemilikan bersama dalam lingkungan internasional (melalui internet) bahkan lebih rumit lagi. Lisensi kreativitas bersama membebaskan para pencipta dan pemegang hak cipta dari kerumitan ini. Khususnya, teks lisensi yang disebarluaskan oleh inisiatif seperti *creative commons* secara menyeluruh disusun oleh para ahli hukum dan kemudian dapat diakses secara gratis untuk penggunaan pihak yang berkepentingan.

Permasalahan hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Dalam undang-undang tersebut, berdasarkan Pasal 1 angka 1 pengertian hak cipta adalah "hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Sistem hukum hak cipta di Indonesia berdasarkan UU Hak Cipta maka bisa dilihat bahwa konsep yang diusung oleh *creative commons* belum mendapat tempat yang signifikan di dalam sistem hukum hak cipta di Indonesia.<sup>18</sup> Hal ini ditandai dengan minimnya penjabaran dan juga pengimplementasian konsep-konsep dan ide-ide dasar dari *creative commons*.

Sebelum masuknya konsepsi *creative commons* di dalam sistem hukum hak cipta di Indonesia bisa diakibatkan oleh masa kemunculan dan perkembangan dari *creative commons* sendiri. Inisiatif untuk membentuk *creative commons* sendiri baru muncul di awal tahun 2000-an tepatnya tahun 2002 dan tumbuhnya pun di luar negeri bukan di Indonesia.<sup>19</sup> Konsep *creative commons* tidak serta merta menjadi besar dan terkenal seperti sekarang melainkan memerlukan waktu yang cukup lama untuk bisa tumbuh dan berkembang seperti sekarang ini. Hal ini dikarenakan menurut peneliti akibat berbedanya konsep perlindungan pencipta karya cipta yang ditawarkan oleh

---

<sup>18</sup> Gunawan Wijaya, *Lisensi (Seri Hukum Bisnis)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 35.

<sup>19</sup> Wijaya, 37.



*creative commons* jika dibandingkan dengan perlindungan hukum yang konvensional.<sup>20</sup>

Indonesia sebagai negara berkembang memerlukan inovasi-inovasi untuk terus melangkah menuju cita-cita menjadi negara maju. Salah satunya adalah melalui pengembangan industri kreatif yang mana hak cipta menjadi salah satu tiang penyangganya, yang bisa mendorong atau malah bisa menghambat perkembangan dari industri itu sendiri. Dengan adanya konsep yang ditawarkan *creative commons* diharapkan bisa memberikan perubahan atau bahkan mendorong kemajuan industri kreatif Indonesia. Setiap orang bisa menggunakan karya cipta orang lain selama memang diperbolehkan tanpa ada rasa takut disebut menjiplak dan dikenai gugatan perdata, hal ini lah yang bisa mendorong perkembangan dan kemajuan yang diharapkan sehingga sangat penting konsep *creative commons* ini untuk bisa dimasukkan kedalam undang-undang.

Patut digarisbawahi bahwa *creative commons* bukanlah jalan alternatif dari hukum hak cipta, melainkan bekerja berdampingan dengan hukum hak cipta dan mampu membuat pencipta/pemegang hak cipta memodifikasi haknya ke dalam keadaan yang paling sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena hak eksklusif hanya dilisensikan sebagian dan di bawah syarat-syarat tertentu, pengguna yang melanggar lisensi, berarti juga melanggar UU Hak Cipta.<sup>21</sup>

Karya cipta termasuk ke dalam salah satu ciptaan yang dilindungi. Pasal 40 UU Hak Cipta tentang ‘ciptaan yang dilindungi’ tidak menyebut secara eksplisit, tetapi penjelasan atas pasal ini menyebutkan: “Ciptaan yang belum diumumkan, sebagai contoh sketsa, manuskrip, cetak biru (*blue print*), dan yang sejenisnya dianggap ciptaan yang sudah merupakan suatu kesatuan yang lengkap, mengacu pada UU Hak Cipta, tiga kemungkinan situasi atas akses terhadap konten digital karya cipta dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hak cipta dipegang oleh negara.

Kondisi ini adalah kondisi yang paling mungkin terjadi jika didasarkan pada UU Hak Cipta di Indonesia. Berdasarkan undang-undang tersebut karya cipta dapat dikelompokkan sebagai suatu karya yang harus dilindungi, sehingga hak cipta atas suatu karya cipta dipegang oleh negara, termasuk isi (kandungan) seperti cerita,

---

<sup>20</sup> M.Ahmad Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia* (Bandung: PT Refika Aditama, 2006), 78.

<sup>21</sup> Aditia Gunawan, *Creative Commons: penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia, 2013), 4.

babad, hikayat, dan lain-lain. Kondisi ini juga berlaku bagi ciptaan (yaitu teks dalam naskah) yang tidak diketahui penciptanya atau anonim. Pasal 39 ayat 1 UU Hak Cipta memberikan penjelasan lebih lanjut terkait masalah tersebut: “Jika suatu Ciptaan tidak diketahui Penciptanya dan Ciptaan itu belum diterbitkan, Negara memegang Hak Cipta atas Ciptaan tersebut untuk kepentingan Penciptanya.” Menggunakan lisensi *creative commons* dalam pemberian ijin-ijin tertentu akan membantu institusi bekerja secara efektif sebab proses tersebut dilakukan bukan berdasarkan permintaan, melainkan berdasarkan bahan yang telah melalui proses verifikasi dan penentuan hak akses. Tingkat keteraksesan masyarakat terhadap suatu karya cipta yang sudah populer, dapat dijadikan landasan dalam menentukan prioritas. Karya cipta yang disajikan secara *on-line* membuat masyarakat benar-benar dapat melihat keindahan bentuk, warna, tulisan dari karya-karya asli itu. Dengan dikenal luasnya karya cipta oleh masyarakat, maka ancaman-ancaman pihak yang tidak bertanggung jawab (persoalan saling klaim) dapat dicermati, bukan hanya oleh institusi yang bersangkutan, tetapi oleh seluruh masyarakat Indonesia.

2. Hak cipta dipegang oleh pemilik hak cipta.

Kondisi ini dinyatakan dalam Undang-undang Hak Cipta Pasal 19 ayat 1, yang menyatakan bahwa “Hak Cipta yang dimiliki oleh Pencipta, yang setelah Penciptanya meninggal dunia, menjadi milik ahli warisnya atau milik penerima wasiat, dan Hak Cipta tersebut tidak dapat disita, kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum.” Menurut UU hak cipta, yang dimaksud pengarang asli adalah orang yang namanya disebut dalam Ciptaan atau diumumkan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan. Meski tampak jelas, kondisi ini pun harus dicermati secara hati-hati, karena dalam dunia hak cipta seringkali sulit untuk membedakan apakah nama seseorang yang tercantum pada naskah adalah penulis (pencipta) atau penyalin. Meski negara memegang hak cipta atas karya seperti ini, Hak Moral pada Pencipta atau ahli waris (jika ada) tetap melekat dan tidak dapat disita. Dalam situasi ini lembaga pengelola yang memiliki tanggung jawab memperluas akses untuk masyarakat umum berperan penting sebagai mediator antara pemilik hak cipta dan pengguna. Sangat mungkin lisensi *creative commons* menjadi alat dalam negosiasi itu. Dalam kasus seperti ini, pilihan lisensi *creative commons* yang akan

digunakan dapat disesuaikan sesuai dengan keperluan dan kesepakatan antara lembaga pengelola naskah dan pencipta/ahli waris.

3. Pemegang hak cipta atas ciptaan yang tidak jelas.

Kondisi ini bisa saja terjadi dalam suatu karya hak cipta. Kita tidak bisa menentukan siapa pemilik hak cipta ini meski sudah berusaha keras mencari. Ciptaan ini biasa disebut sebagai 'karya yatim' (*orphan works*). Bahan-bahan sejenis ini sesungguhnya berada di luar jangkauan keteraksesan baik oleh lembaga pemerintah maupun privat, sebab masih menyimpan kemungkinan ahli waris yang sah dari pemegang hak cipta tidak ingin haknya dieksploitasi. Berdasarkan regulasi di Indonesia, Negara memegang hak cipta atas situasi ini untuk kepentingan penciptanya. Lisensi *creative commons* bisa digunakan oleh lembaga pengelola naskah untuk memancing perhatian dan interaksi publik atas karya yatim ini dengan harapan pemilik sah dari karya bisa ditemukan. Selain mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan situasi di atas, pemilihan jenis lisensi *creative commons* yang akan digunakan sebaiknya juga disesuaikan dengan karakteristik lembaga pengelola. Baik perpustakaan maupun museum merupakan lembaga pendidikan dan budaya, dan jauh dari kesan komersial. Karena itu, upaya perluasan akses dilaksanakan untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan budaya melalui berbagai macam kegiatan penelitian, bukan untuk tujuan komersial. Lisensi *creative commons* dapat menjadi pilihan bagi lembaga seperti perpustakaan dan museum. Meski demikian, sifat komersial tidak selamanya negatif. Pemberian lisensi yang membebaskan pengguna memanfaatkan konten digital untuk kepentingan komersial mungkin akan meningkatkan gairah di bidang industri kreatif di Indonesia, dengan catatan, pengguna yang memanfaatkannya berasal dari Indonesia. Jika hal tersebut belum dapat diterapkan, paling tidak pelaku industri kreatif, seniman, penulis, arsitek, dokter, dan berbagai profesi lain bisa mengambil inspirasi dari konten-konten digital untuk dijadikan karya kreatifnya sendiri.

Dalam sistem hukum hak cipta yang ada saat ini, perlindungan terhadap suatu ciptaan diberikan secara otomatis sejak karya cipta tersebut lahir dalam bentuknya yang nyata dengan didaftarkan dalam lisensi *creative commons*. Perlindungan tersebut berupa hak eksklusif di mana seseorang yang membutuhkan karya cipta memiliki hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang mana hak eksklusif itu sendiri

memiliki arti bahwa hak tersebut semata-mata diperuntukkan bagi kepentingan kepada pengguna hak cipta.<sup>22</sup>

Menurut Lawrence Lessig, sistem hukum hak cipta yang demikian telah membentuk “budaya izin”, yang berarti budaya lisensi *creative commons*, di mana untuk beberapa hal kita tidak perlu menghubungi pemilik hak cipta terlebih dahulu sebelum menggunakan karyanya tersebut. Hukum pun menjadi efisien dan biaya transaksi yang dibutuhkan dalam “budaya izin” tidaklah mahal bahkan gratis serta *creative commons* juga dapat meningkatkan visibilitas pilihan hak cipta di internet yang akan membuat orang dapat dengan mudah menemukan hak cipta karya yang mereka gunakan.<sup>23</sup>

Dalam pola lisensi *Creative Commons*, terdapat beberapa upaya hukum dasar yang dapat dikombinasikan sehingga pencipta dapat memodifikasi istilah hak cipta dari “seluruh hak dilindungi” menjadi “beberapa hak dilindungi”. Kombinasi dari upaya hukum tersebut kemudian terwujud dalam ragam lisensi, yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk:

1. Membantu orang-orang yang ingin mendorong penggunaan ulang ciptaan mereka dengan menawarkan penggunaan ciptaan tersebut dibawah persyaratan yang dikeluarkan oleh lisensi *creative commons* dan terstandarisasi.
2. Membantu orang-orang yang ingin menggunakan ciptaan secara kreatif.
3. Membantu orang-orang yang ingin memperoleh hak atas karya ciptanya tersebut.

Di Indonesia lisensi *Creative Commons* penggunaannya dimungkinkan menurut Pasal 9 UU Hak Cipta. Dalam pasal tersebut, disebutkan bahwa Pemegang Hak berdasarkan Pasal 81 UU Hak Cipta, yaitu izin untuk mengumumkan dan/atau Cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal memperbanyak ciptaannya/produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu.<sup>24</sup>

### **Lisensi *Creative Commons* Indonesia sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik**

Keberadaan *creative commons* Indonesia untuk dapat menjadi anggota afiliasi *creative commons international* (CCi) melalui beberapa tahap. Pertama, lembaga afiliasi

---

<sup>22</sup> Lawrence Lessig, *The Future of Ideas* (New York: Random House, 2001), 3.

<sup>23</sup> Lawrence Lessig, *Budaya Bebas*, t.t., 227.

<sup>24</sup> “Creative Commons,” diakses 24 Desember 2020, <http://creativecommons.or.id/2011/10/apakah-creative-commons-itu-dan-apa-kegiatannya/>.

*creative commons* di Indonesia yaitu Wikimedia Indonesia<sup>25</sup> dengan pimpinan proyek (Pimpro) Publik Ivan Lanin dan Pimpro Legal Ari Juliano Gema menandatangani nota kesepahaman dengan CCI pada bulan Desember 2008. Karena Indonesia termasuk negara yang telah meratifikasi TRIPs, maka pada dasarnya konsep hak cipta yang diharapkan CCI sama dengan yang ada di Indonesia.

*Creative commons* di Indonesia dibawah naungan Wikimedia Indonesia sama halnya seperti *creative commons international* di Massachussets, yaitu sebuah organisasi nirlaba dan bukanlah sebuah kantor advokat yang memberikan konsultasi hukum. *Creative commons* Indonesia tunduk pada aturan umum yang dibuat oleh *creative commons* pusat dan tidak terikat dengan perusahaan atau organisasi apapun di Indonesia. Dalam perkembangan *creative commons* bahwa kedepan tidak ada lagi lisensi *ported* atau lokal, jadi semua lisensi *creative commons* adalah versi internasional karena ketentuan tentang hak cipta di hampir semua negara hampir seragam dengan adanya kewajiban untuk harmonisasi dengan TRIPs. Jadi yang dibutuhkan adalah versi terjemahan bahasa Indonesia dari lisensi CCI. Itulah yang sedang dirintis oleh CC Indonesia.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik<sup>26</sup> (selanjutnya disebut UU ITE), kegiatan yang dilaksanakan oleh *creative commons* adalah kegiatan penyelenggaraan sistem elektronik, sehingga selain tunduk dengan Undang-Undang Hak Cipta, kegiatan *creative commons* juga wajib mengikuti UU ITE. Dalam Pasal 1 ayat (5) UU ITE dikatakan bahwa sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi elektronik. Oleh karena itu, kegiatan *creative commons* tersebut harus tunduk pada UU ITE. selanjutnya dalam Pasal 15 diatur bahwa:

1. Setiap penyelenggara sistem elektronik harus mengelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagai mestinya.
2. Penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan

---

<sup>25</sup> "wikipedia," t.t., <http://www.wikimedia.web.id>.

<sup>26</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, Lembaran Negara tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4834.*, t.t.

sistem elektroniknya.

3. Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau pihak pengguna sistem elektronik.

Sehubungan dengan ketentuan diatas, penting untuk diingat bahwa sebagai penyelenggara sistem elektronik, *creative commons* hanya menyediakan perjanjian lisensi secara gratis, bukan sebagai sebuah kantor advokat yang memberikan layanan konsultasi hukum ataupun sebuah lembaga yang melakukan registrasi karya cipta (seperti yang dilakukan oleh Direktorat Hak pada Dirjen HKI), sehingga tidak bertanggung jawab atas konten yang diunggah. Atas perjanjian lisensi tersebut, *creative commons* telah melakukan integrasi atas metadata perjanjian lisensi yang digunakan untuk karya yang dipublikasikan secara *online* maupun data atas perjanjian lisensi yang digunakan untuk karya yang dipublikasikan secara *offline*, sehingga karya-karya yang menggunakan perjanjian lisensi *creative commons* dapat diidentifikasi melalui mesin pencari (*search engine*) atau media online yang terafiliasi dengan *creative commons*. Sehingga dengan demikian penyelenggaraan sistem elektronik yang dilakukan *creative commons* dalam hal ini telah melaksanakan ketentuan Pasal 16 Ayat (1) UU ITE, yaitu:

Sepanjang tidak ditentukan lain oleh Undang-Undang tersendiri, setiap penyelenggara sistem elektronik wajib mengoperasikan sistem elektronik yang memenuhi persyaratan minimum sebagai berikut:

1. Dapat menampilkan kembali informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik secara utuh sesuai dengan masa retensi yang ditetapkan peraturan perundang-undangan.
2. Dapat melindungi ketersediaan, keutuhan, keotentikan, kerahasiaan dan keteraksesan informasi elektronik dalam penyelenggaraan sistem elektronik tersebut.
3. Dapat beroperasi sesuai dengan prosedur atau petunjuk dalam penyelenggaraan sistem elektronik tersebut.
4. Dilengkapi dengan prosedur atau petunjuk yang diumumkan dengan bahasa, informasi atau symbol yang dapat dipahami oleh pihak yang bersangkutan dengan penyelenggaraan sistem elektronik tersebut, dan
5. Memiliki mekanisme yang berkelanjutan untuk menjaga kebaruan, kejelasan dan

kebertanggung jawaban prosedur atau petunjuk.

Sehubungan dengan kegiatan *creative commons*, maka sebagai sebuah *provider creative commons* harus dapat melaksanakan kegiatan penyelenggaraan sistem elektronik tersebut secara bertanggung jawab, sehingga tidak hanya sekedar menyediakan perjanjian lisensi secara gratis melalui internet saja. Dalam *Directive 2000/31/EC of the European Parliament and of the Council of 8 June 2000 on Certain Legal Aspect of Information society Service, in Particular Electronic Commerce, In the internal market, Section 4 Article 12* mengenai “*Mere Conduit*” dikatakan:

- 1) *Where an information society service is provide that consist of the transmission in a communication network of information provide by a recipient of the service, or the provision of access to a communication network, member states shall ensure that the service provider is not liable for the information transmitted, on condition that the provider:*
  - i. Does not initiate the transmission;*
  - ii. Does not select the receiver of the transmission; and*
  - iii. Does not select or modify the information contained in the transmission.*
- 2) *The acts of transmission and of provision of access referred to in paragraph 1 include the automatic, intermediate and transient storage of the information transmitted in so far as this takes place for the sole purpose of carrying out the transmission in the communication network, and provide that the information is not stored for ant period longer than is reasonably necessary for the transmission.*
- 3) *This article shall not affect the possibility for a court or administrative authority, in accordance with member state legal system, of requiring the service provider to terminate or prevent an infringement.*

Sehubungan dengan *mere conduit* diatas, kegiatan *creative commons* sebagai *provider* tidak dapat dimintakan pertanggung jawaban atas konten yang menggunakan lisensi *creative commons* karena kegiatan utama *creative commons* hanyalah meyediakan perjanjian lisensi dan melakukan integrasi data atas perjanjian lisensi yang digunakan sehingga tidak berhubungan dengan konten yang menjadikan objek perjanjian lisensi.

### **Akibat Hukum Bagi Pemegang Lisensi *Creative Commons***

Lisensi adalah izin untuk menggunakan ciptaan berhak cipta dengan cara yang

menghindari adanya pelanggaran hak cipta. Lisensi dapat dianggap sebagai kontrak atau sebuah janji satu arah yang sederhana, bergantung pada bagaimana hukum di sebuah negara memandangnya. Walau demikian, efeknya tetap sama: lisensi adalah perjanjian hukum yang sah mengatur penggunaan ciptaan tertentu. Penggunaan yang tidak tercakup di dalam lisensi atau tidak memenuhi kewajiban lisensi adalah tindakan tidak sah secara hukum yang dapat memiliki akibat hukum.

Proses untuk membuat lisensi publik sangatlah sederhana. Dalam langkah pertama, pemberi lisensi memberitahukan pengguna ciptaan potensial bahwa ciptaan mereka dapat digunakan di bawah ketentuan lisensi tertentu.<sup>27</sup> Hal ini dilakukan dengan melampirkan pernyataan lisensi pada sebuah ciptaan, termasuk tautan kepada teks lisensi. Dari perspektif hukum, tindakan ini dianggap sebagai suatu penawaran kepada masyarakat (yaitu untuk setiap pihak yang berkepentingan) untuk menggunakan ciptaan tersebut sesuai dengan ketentuan lisensi. Setelah pengguna menggunakan ciptaan dengan cara yang dimaksud di dalam lisensi, maka perjanjian lisensi telah dibuat dan penerima lisensi memiliki izin yang diperlukan untuk menggunakan sebuah ciptaan secara sah (tetapi juga harus menjalankan kewajiban yang tercantum di dalam lisensi).

Lisensi sebuah ciptaan untuk dapat dikatakan sebagai *creative commons*, pemberi lisensi harus memiliki semua hak yang diperlukan untuk melisensikan ciptaan tersebut. Sebuah lisensi publik memberikan hak non-eksklusif untuk menggunakan ciptaan kepada setiap pihak yang berkepentingan. Untuk itu, pemberi lisensi harus memegang kepemilikan eksklusif atas semua hak yang dilindungi oleh lisensi publik. Pemegang hak non-eksklusif biasanya, tergantung pada hukum yang berlaku di sebuah negara, tidak dapat memberikan hak tersebut kepada pihak ketiga. Jika pemberi lisensi tidak, atau tidak cukup, berhak untuk memberikan hak-hak tersebut, ketentuan lisensi secara keseluruhan atau sebagian batal demi hukum.<sup>28</sup> Akibatnya, pemberi lisensi melakukan pelanggaran hak cipta atas asumsi memiliki hak cipta yang sebenarnya tidak ia miliki. Selain itu, semua pengguna juga dianggap melakukan pelanggaran hak cipta karena pemberian lisensi tidaklah sah secara hukum.

Alasan hukum lainnya adalah bahwa hanya pemegang hak cipta dapat memberikan sub lisensi kepada orang lain. Pemberian lisensi tanpa hak oleh pemberi lisensi mengakibatkan lisensi batal demi hukum. Misalnya, penerbit memegang hak

---

<sup>27</sup> Syarifuddin, *Perjanjian Lisensi dan Pendaftaran Hak Cipta* (Bandung: P.T. Alumni, 2013), 201.

<sup>28</sup> Syarifuddin, 210.



eksklusif untuk mencetak dan menyebarluaskan novel, tetapi tidak memegang hak untuk membuat novel tersebut dapat diakses dalam jaringan. Dalam hal ini, penerbit tidak bisa menjadi pemberi lisensi kreativitas bersama untuk novel tersebut, karena lisensi kreativitas bersama juga akan mencakup hak untuk membuat sebuah konten dapat diakses dalam jaringan. Dengan menerapkan lisensi kreativitas bersama, penerbit tersebut akan melanggar hak yang dipegang oleh (dalam hal adanya keraguan: penulis) untuk membuat ciptaan dapat diakses dengan cara nirkabel.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, lisensi *creative commons* yang digabungkan dengan keputusan untuk menyebarluaskan secara dalam jaringan kemungkinan besar akan mengakibatkan hilangnya kendali tertentu. Setiap orang yang ingin menyalin, menyebarluaskan, menerbitkan kembali atau menggunakan ciptaan berhak untuk melakukannya (kecuali pengguna untuk kepentingan komersial). Hal ini memungkinkan “aliran lancar” dari sebuah ciptaan. Di samping itu, karena hak penggunaan diberikan tanpa royalti, pilihan untuk mendapatkan keuntungan langsung menjadi terbatas setelah konten telah disebarluaskan. Selain itu, penggunaan lisensi tidak dapat dibatalkan setidaknya untuk versi tertentu dari sebuah ciptaan.

Lisensi untuk menggunakan ciptaan diberikan secara permanen dan tidak dapat dihentikan oleh pencipta atau pemegang hak cipta. Apabila pemegang hak cipta memutuskan untuk mengubah model lisensi setelah penyebarluasan ciptaan, setiap perjanjian lisensi yang dibuat sebelum modifikasi tersebut terjadi akan tetap berlaku. Dengan kata lain, setiap orang yang menggunakan ciptaan sebelum modifikasi tersebut terjadi masih dapat menggunakan ciptaan sesuai dengan persyaratan lisensi awal, yaitu menggunakan dan menyebarluaskannya, karena lisensi untuk ciptaan yang telah disebarluaskan tidak dapat diubah.

Semua faktor ini menunjukkan bahwa keputusan awal tentang cara penyebarluasan ciptaan atau skema lisensi sangatlah penting. Meskipun pemegang hak cipta memiliki, secara teori, kebebasan untuk merevisi pilihan lisensi setiap saat, perubahan strategi lisensi hanya dapat dilakukan sehubungan dengan pembaruan besar atas ciptaan yang dilisensikan. Oleh karena itu, keputusan untuk menyebarluaskan “kreativitas bersama” pada umumnya dan pemilihan lisensi pada khususnya, harus diambil dengan cermat.

Salah satu manfaat utama dari lisensi *creative commons* adalah konten tersebut

dapat disatukan dengan, atau digabungkan ke dalam, ciptaan lain untuk disebarluaskan ulang dalam bentuk baru. Namun, ketentuan lisensi yang tidak sesuai dapat mengganggu tujuan lisensi publik.

Selain itu, lisensi *creative commons* mengandung konstruksi hukum yang menjamin keberlakuannya secara efektif. Berlakunya klausul berakhirnya lisensi secara otomatis. Berdasarkan ketentuan tersebut, apabila terdapat pelanggaran terhadap lisensi maka lisensi akan berakhir secara otomatis. Tanpa lisensi yang sah secara hukum, penggunaan lebih lanjut atas sebuah ciptaan adalah pelanggaran hak cipta yang dapat menimbulkan hak untuk menuntut ganti rugi dan akibat hukum lainnya.

Sebagai contoh, seorang *blogger*, yang memublikasikan foto yang telah dilisensikan di bawah lisensi *creative commons* tanpa memberikan pemberitahuan hak cipta dan lisensi. Penggunaan ini melanggar ketentuan lisensi dan dengan demikian dapat menyebabkan berakhirnya kontrak lisensi serta tuntutan hak cipta (sebagaimana lisensi berakhir secara otomatis).

## **Kesimpulan**

Lisensi *Creative Commons* memberikan kemudahan bagi seseorang untuk menyatakan sikap atas hasil karyanya. Seseorang yang mempunyai karya cipta dapat mendaftarkan karya ciptanya tersebut ke lisensi *Creative Commons* dan diberikan suatu simbol oleh lisensi *Creative Commons* simbol-simbol itu berlaku dan dipahami secara universal di negara-negara yang menerapkannya. Sama seperti rambu-rambu lalu lintas yang pada umumnya sama di berbagai negara dan dipahami secara universal. Lisensi *creative commons* meningkatkan transparansi dan kepastian hukum bagi para pengguna ciptaan dan pemegang hak cipta. *Creative commons* bukanlah jalan alternatif dari hukum hak cipta, melainkan bekerja berdampingan dengan hukum hak cipta dan mampu membuat pencipta/pemegang hak cipta memodifikasi haknya ke dalam keadaan yang paling sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena hak eksklusif hanya dilisensikan sebagian dan di bawah syarat-syarat tertentu, pengguna yang melanggar lisensi, berarti juga melanggar Undang-Undang Hak Cipta. Sistem hukum hak cipta yang demikian telah membentuk “budaya izin”, yang berarti budaya lisensi *creative commons*, di mana untuk beberapa hal kita tidak perlu menghubungi pemilik hak cipta terlebih dahulu sebelum menggunakan karyanya tersebut. Hukum pun menjadi efisien dan biaya transaksi yang dibutuhkan dalam “budaya izin” tidaklah mahal bahkan gratis serta *creative commons* juga dapat meningkatkan visibilitas pilihan hak cipta di internet yang

akan membuat orang dapat dengan mudah menemukan hak cipta karya yang mereka gunakan. Di Indonesia lisensi *Creative Commons* penggunaannya dimungkinkan menurut Pasal 9 UU Hak Cipta. Dalam pasal tersebut, disebutkan bahwa Pemegang Hak berdasarkan Pasal 81 UU Hak Cipta, yaitu izin untuk mengumumkan dan/atau Cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal memperbanyak ciptaannya/produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik kegiatan yang dilaksanakan oleh *creative commons* adalah kegiatan penyelenggaraan sistem elektronik, sehingga selain tunduk dengan Undang-Undang Hak Cipta, kegiatan *creative commons* juga wajib mengikuti UU ITE.

#### **Daftar Pustaka**

- "Creative Commons License." Diakses 2 Desember 2020.  
<http://creativecommons.org/about>.
- Crosby, Alexandra, dan Ferdiansyah Thajib. "A Culture of Sharing," September 2011.  
<http://www.insideindonesia.org/weeklyarticles/a-culture-of-sharing>.
- Ferrera, Gerard R. *Cyber Law: Text and Cases*. Ohio: South-Western College Publishing, 2001.
- Grassmuck, Volker. *Towards a New Social Contract: Free-Licensing into the Knowledge Commons*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.
- Gunawan, Aditia. *Creative Commons: penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia, 2013.
- Kresnarini, Ir. Hesti Indah. "Industri Kreatif." Presentasi dipresentasikan pada Intensive Course On The Management Of Creative Enterprise And The Role Of Intellectual Property, Bandung, 18 Mei 2009.
- Lessig, Lawrence. *Budaya Bebas*, t.t.
- . *The Future of Ideas*. New York: Random House, 2001.
- Makarim, Edmon. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada, 2004.

- Mulawarman, Aji Dedi. "Pengertian Teknologi online," 2008.  
<http://ajidedim.wordpress.com/teknologi-islami/technology/>.
- Netanel, Neil Weinstock. *Copyright's Paradox*. New York: Oxford University Press, 2008.
- "Penjelasan Umum Paragraf Pertama dan Kedua Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta," t.t.
- Prasetyo Putro, Kusuma. "Creative Commons Liscence sebagai Alternatif Perlindungan Karya Cipta Musik di Era Digital," t.t.
- Ramli, M.Ahmad. *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama, 2006.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, Lembaran Negara tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4834.*, t.t.
- Shapiro, Carl, dan Han Ronald Varian. *A Strategic Guide to the Network Economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.
- Simanjuntak, Andry. "Lisensi Creative Commons Dalam Perspektif Hukum Indonesia." Tesis, Universitas Indonesia, 2011.
- Syarifuddin. *Perjanjian Lisensi dan Pendaftaran Hak Cipta*. Bandung: P.T. Alumni, 2013.
- Wijaya, Gunawan. *Lisensi (Seri Hukum Bisnis)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- "wikipedia," t.t. <http://www.wikimedia.web.id>.